



CIEEM 2023/2024

“1983/2023 - 40 AÑOS DE DEMOCRACIA”

Lengua, Clase n° 11 del 1 de julio de 2023

La descripción

Hoy nos reencontramos luego de nuestro primer parcial y a partir de esta clase comenzaremos a transitar la segunda etapa de este curso. En este tiempo que nos queda por compartir, veremos nuevos temas que seguro te ayudarán a reforzar conocimientos y a adquirir nuevas estrategias y habilidades relacionadas con nuestra lengua para que tengas un mejor desempeño en tus prácticas de lectura y escritura.

En esta guía, trabajaremos para profundizar las características y recursos de uno de los tipos de texto que ya te hemos presentado en la clase 2: la descripción. También abordaremos otros temas: la construcción nominal y la tildación.

Para ello, te proponemos, en primera instancia, que realices estas consignas:

- 1) observá la siguiente imagen. Seguramente, los personajes que aquí aparecen te serán conocidos.
- 2) Compartí con tu docente y tus compañeras/os lo que ves en ella.



- 3) Ahora, leé el siguiente texto escrito por una estudiante del curso, en respuesta a la consigna N°1 :

Una mirada a los personajes de una saga inolvidable de los hermanos Mario

En la imagen seleccionada, encontramos a los principales personajes de la inolvidable saga de los hermanos Mario. En el centro de la escena, se encuentra Mario Mario Bros vestido con mameluco azul, y polera roja, que es el héroe principal del Reino Champiñón. Este personaje se caracteriza por ser alegre y positivo. Además utiliza siempre una gorra también roja con una gran letra M en relación a su nombre. Otro de los detalles que lo identifican es su característico bigote negro. A su derecha, está Peach, la princesa del Reino Champiñón, con su usual vestido rosa, su cabello amarillo intenso y sus largos guantes blancos. Se destaca por ser amable y por estar siempre trabajando para crear un mundo mejor. Delante de ella, se encuentra Toad, el honguito; y detrás, Donkey Kong, el gorila. Toad es un residente del reino. Tiene manchas rojas en su cabeza, otros de su especie, un arcoiris. Es de pequeña estatura, valiente y leal, ayuda a Mario y Luigi a proteger el Reino Champiñón de cualquier peligro. Donkey Kong es el rey de la jungla. Se lo distingue por su corbata roja, la cual lleva sus iniciales. Es de gran tamaño, su fuerza es desmedida y su pelaje marrón muestra suavidad y brillo.

A la izquierda de Mario está su hermano menor, Luigi, el otro hermano Mario. Es más flaco y más alto que él. Se encuentra vestido también con un overol pero de color azul como el inmenso mar, pero a diferencia de su hermano mayor, su camisa y gorra son de color verde. También tiene bigotes negros como Mario y lleva en su gorra su inicial: la letra L. A diferencia de Mario, Luigi es temeroso.

Detrás de Luigi está Bowser, el rey tortuga y jefe de los Koopas, archienemigo de Mario. Aunque parece muy malo, todos saben que su corazón explota de amor por la princesa Peach. Se destaca por su gran altura, su color amarillo, sus afiladas púas y cabellera roja. Cuando aparece en acción, algunos de los habitantes del Reino se mueren de miedo. A la izquierda de este mutante, está Yoshi, el amable y tranquilo dinosaurio. Él es el confiable compañero de Mario. Se caracteriza por presentar algunas singularidades: su estatura media, su pelaje color verde y su lengua con la que puede atrapar a los koopas sin problema.

Todos estos personajes los podés encontrar en dibujos animados, películas, infinidad de videojuegos de diferentes tipos, muñecos y muchas cosas más.



4) Respondé:

- El texto que hemos leído es un posible ejemplo del registro de observación de la imagen anterior. ¿Qué está observando la emisora?
- Subrayá en el texto el nombre de cada uno de los personajes que aparece en esa imagen. Luego, observá qué tipo de información se nos presenta sobre cada uno de ellos.
- Para presentarnos a **Toad**, uno de los personajes de esta saga, la observadora elige estas palabras: “*valiente y leal*”. Clasificalas semánticamente.
- Anteriormente, nos había dicho de él: “*Tiene manchas rojas en su cabeza, otros de su especie, un arcoiris.*” ¿Qué imagen sensorial predomina en ese enunciado? ¿Qué característica distintiva tienen los “otros de su especie”? ¿Qué sentido le podemos atribuir a este último enunciado?
- Cuando detiene su observación en el personaje de Luigi, la emisora del texto nos dice: “Se encuentra vestido también con un overol de un color azul *como* el inmenso mar”. ¿A partir de qué elemento se ha realizado la relación de semejanza? ¿Qué recurso estilístico se ha empleado?
- Para mostrarnos cuál es la debilidad que tiene **Bowser**, el rey tortuga y jefe de los Koopas, la expresa por medio de una exageración: “(...) todos saben que su corazón explota de amor por la princesa Peach”. ¿En qué parte del enunciado se ve la exageración? ¿En qué consiste ese recurso y cómo se denomina?
- El personaje de Yoshi es presentado con “*algunas singularidades*”. ¿Cuáles? ¿Cómo están enunciadas? Tené en cuenta el orden y la puntuación.
- Releé el texto y tené en cuenta cómo la observadora elige mostrarnos a través de sus palabras lo que está viendo. ¿Qué actitud toma para hacerlo? ¿Tiende a detallar sólo lo que ve o tiende a ofrecernos su propia visión del objeto?

i) ¿De qué manera presenta esa información al lector/a? ¿Lo hace de manera ordenada y jerarquizada? Subrayá con dos líneas las palabras que nos permiten reconstruir la imagen en una representación mental ordenada de lo que ella está viendo.

j) Reconocé y resaltá los verbos que aparecen en el segundo párrafo. Determiná en qué tiempo verbal se encuentran.



A partir de lo trabajado hasta aquí podemos determinar que:

- En los textos descriptivos se brindan características de algo o alguien. Son, entonces, una representación ordenada de la realidad que nos presenta un observador. En definitiva, se dan características a partir de los sentidos, especialmente, el sentido de la vista. Quien describe un elemento o un personaje se basa en las sensaciones que los sentidos le hacen percibir (qué ve, qué escucha, qué huele, qué toca), tratando de lograr que quien escucha o lee su mensaje pueda hacerse una representación mental de aquello que se describe.
- Las descripciones procuran ser una “**pintura con palabras**” que permiten al **lector oyente** figurarse la realidad que quien describe está **presenciando**. Podrán ser visiones completas o parciales, y dependerá del contexto en que se encuentre, si se detecta **subjectividad** –a través de la transmisión de las impresiones, experiencias, emociones del observador– u **objetividad** –desde una construcción imparcial, neutral de aquello que se observa. Sin embargo, muchas veces se combinan ambos tipos de descripciones.
- Son innumerables los elementos que pueden describirse. Ahora bien, en algunas producciones parece que el tiempo se hubiera detenido, por ende, son **como fotografías hechas con palabras**: se trata de **descripciones estáticas**. En ellas el texto se organiza exclusivamente por relaciones espaciales: “a la derecha”, “a un costado”, “más abajo”, “en la parte superior”. Pero también pueden describirse elementos en movimiento o procesos (un paisaje visto desde un tren en movimiento, una puesta de sol en el mar, la curva que hizo la pelota en un gol): son **descripciones dinámicas**. En ellas se presta atención al paso del tiempo (sean segundos o años) para dar cuenta de cómo lo que se describe va cambiando, evolucionando, transformándose y por eso pueden aparecer verbos en pasado o expresiones como “al segundo”, “después”, “en tercer lugar”.
- Es importante **distinguir** las **características** de los **recursos** que puede presentar una descripción.

CARACTERÍSTICAS

- **Lenguaje claro y expresivo**, combinando los datos técnicos con los poéticos.
- **Uso del tiempo verbal Presente (Indicativo) o Pretérito Imperfecto (Indicativo).**
- **En las descripciones objetivas**, predominio de la función referencial del lenguaje.
- **En las descripciones subjetivas**, predominio de la función poética del lenguaje.

RECURSOS

- **Adjetivación.** Adjetivos valorativos
- **Organizadores espaciales** (en primer plano, detrás, a la derecha...)
- **Imágenes sensoriales**, visuales y auditivas.
- **Comparaciones y metáforas.**
- **Hipérboles.**
- **Enumeraciones.**



5) Reconocé en el texto que hemos analizado un ejemplo para cada tipo de **recurso** descriptivo. No cuentan los que ya hemos trabajado.

► **Adjetivación.**

Adjetivos valorativos: _____

“objetivos”: _____

► **Organizadores espaciales:** _____

► **Imágenes sensoriales:** _____

► **Comparaciones :** _____

► **Hipérboles:** _____

► **Enumeraciones:** _____

6) Explicá a partir de lo trabajado y de la teoría que hemos sistematizado en el recuadro por qué “Una mirada a los personajes de una saga inolvidable” es un texto descriptivo. Revisá las páginas 10 y 12 del área de Lengua en tu manual para ayudarte con la respuesta.



La construcción nominal o sustantiva

En una de las últimas clases estudiamos el sustantivo como una clase de palabra. En esta segunda parte de nuestro encuentro retomaremos este tema para ver cómo se construye la **construcción sustantiva**. Leé la siguiente definición:

Se denomina **construcción sustantiva** al conjunto de palabras cuyo núcleo o núcleos (palabra más importante) es el **sustantivo**, ya que aparece acompañado por otras palabras que lo modifican directa o indirectamente .

/Los	videojuegos	sorprendentes/
modificador	núcleo	modificador

En las **construcciones sustantivas**, el sustantivo funciona como **núcleo** porque establece:

- el orden de las palabras que dependen de él;
- la concordancia en género y número de artículos y adjetivos que lo modifican directamente.

Existen diferentes tipos de modificadores del sustantivo. Para reconocerlos claramente leé junto a tu docente las páginas 71, 72 y 73 del área de Lengua del manual y escuchá atentamente su explicación.

El modificador directo

El **modificador directo** (M.D.) es una palabra que acompaña al sustantivo (generalmente se trata de adjetivos, artículos y pronombres) que se conecta directamente a él ya que debe poseer su mismo género y número.

/el	alegre	Mario/
MD	MD	N

El modificador indirecto

El **modificador indirecto (M.I.)** es uno de los modificadores que puede tener el sustantivo y se construye con un nexo subordinante (preposición)* seguido por un término.

*Podés acceder a la lista completa de las preposiciones en la página 60 del manual.

/los	héroes	en	el		Champiñón/
MD	N	n/s	MD	N	
			T		
		MI			

La construcción comparativa

La **construcción comparativa** es el modificador del sustantivo que está encabezado por un nexo comparativo “*como*” o “*cual*” que permite establecer una relación de igualdad o semejanza entre dos sustantivos.

/el	Reino	Champiñón,	como	un	universo	pequeño/
MD	N		n/comp.	MD	N	MD
				T		
			CONSTR. COMP.			

La aposición

La **aposición (AP)** es un sustantivo o construcción sustantiva que está conectado directamente con otro sustantivo núcleo al que modifica. En los textos escritos, la aposición se usa generalmente entre comas, pero a veces, no.

/grandes	héroes,	los	hermanos,/
MD	N	MD	N
		AP	



• Luego de la explicación que ha brindado tu docente sobre construcciones sustantivas y sus modificadores, realizá las siguientes actividades:

1) A continuación, aparece una lista de construcciones sustantivas, determiná y marcá cuál o cuáles son sus núcleos.

- /Luigi y Mario/
- /la hermosa Princesa, Peach,/
- /un mundo de aventuras/
- /la mejor serie animada de la historia/
- /un overol de color azul, como el inmenso mar/
- /Mario Bros, el héroe de la saga,/

2) Analizá las siguientes construcciones sustantivas que fueron extraídas del texto con el que hemos comenzado a trabajar en esta clase.

- /Donkey Kong, el gorila/
- /su camisa y gorra/
- /Bowser, el rey tortuga y jefe de los Koopas,/
- /sus afiladas púas y cabellera roja/
- /manchas rojas en su cabeza/



Tildación

El último tema que abordaremos en esta clase es la tildación.

Cuando hablamos, pronunciamos algunas sílabas con mayor intensidad (fuerza) y tono. Llamamos a esas sílabas de mayor intensidad **sílabas acentuadas** o **sílabas tónicas**.

Cuando escribimos, también debemos manifestar esas diferentes tonalidades y para hacerlo, señalamos algunos acentos por medio de la tilde.

Llamamos tilde a la marca gráfica que se ubica sobre la vocal de la sílaba tónica.



Reglas generales de la tildación

En nuestra lengua, hay una serie de reglas que permiten saber cuándo incluir la tilde en las palabras. Según el lugar que ocupe la sílaba tónica, existen cuatro clases de palabras:

PALABRAS AGUDAS: son las palabras que se acentúan en la última sílaba. Llevan tilde cuando terminan en N, S o VOCAL.

PALABRAS GRAVES: son las palabras que se acentúan en la penúltima sílaba. Llevan tilde cuando terminan en otra letra que **no** sea N, S o VOCAL.

PALABRAS ESDRÚJULAS: son las palabras que se acentúan en la antepenúltima sílaba. Siempre llevan tilde.

PALABRAS SOBREESDRÚJULAS: son las palabras que se acentúan en la sílaba anterior a la antepenúltima. Siempre llevan tilde.

→ Observá en el siguiente cuadro la clasificación de palabras y su correspondiente análisis. Luego, leé junto a tu docente las páginas 86 a 88 del área de Lengua de tu manual y escuchá atentamente su explicación. Podrás ver, también allí, el reconocimiento y las definiciones de **diptongo** y **de hiato**, esenciales para la tildación.

PALABRA	SEPARACIÓN EN SÍLABAS Y <u>SUBRAYADO DE SÍLABA TÓNICA</u>				CLASE DE PALABRA SEGÚN SU ACENTUACIÓN	Lleva tilde porque...	No lleva tilde porque...
		ANTEPENÚLTIMA SÍLABA	PENÚLTIMA SÍLABA	ÚLTIMA SÍLABA			
saga							
marrón							

especie							
películas							



Tarea para la próxima clase

- 1) Lee la siguiente adaptación del texto disponible en: <https://www.educaciontrespuntocero.com/author/pablo-espeso/>. En ella vas a ver cómo la descripción de un videojuego está puesta al servicio de una explicación: qué es y cómo se juega. Luego, realizá las actividades que se proponen a continuación.

¿Qué es Minecraft, en qué consiste y por qué todo el mundo habla de él? por Pablo Espeso

En los últimos meses **todo el mundo habla de Minecraft como herramienta en educación**. El **lanzamiento de Minecraft: Education Edition** ha hecho que muchos se interesen por el videojuego, que a partir de ahora tendrá su propia versión específicamente diseñada para el aula. Tras haber hablado de **las posibilidades y los beneficios de usar Minecraft en clase**, hay muchos que continúan teniendo una duda capital: realmente, **¿qué es Minecraft? ¿Cómo es posible que un videojuego pueda tener cabida en el aula y en la educación?** Para los que no sepan de qué trata o para los que nunca lo hayan visto en acción, hoy vamos a desmigalar los detalles de Minecraft que, por si fuera poco, es considerado por muchos uno de los títulos más exitosos de la historia de los videojuegos.

¿Qué es Minecraft? Un mundo abierto... basado en bloques

Minecraft llama la atención en el momento en el que lo ves por primera vez.(...) No son gráficos trabajados, al contrario que la tendencia más habitual de las grandes franquicias del mercado. **En Minecraft todo es pixelado**, lo cual le aporta un encanto especial a la vez que permite ejecutarlo sin problemas en ordenadores que no sean de última generación. Puede parecer incluso un juego vetusto, ya oxidado por el paso del tiempo; la realidad es que este es su gran encanto.

El mundo de Minecraft es infinito y se basa en bloques, la inmensa mayoría de ellos con forma de cubo y de las mismas dimensiones. Y sí, decimos bien, infinito, pues podrías empezar a recorrerlo sin llegar nunca jamás al borde; antes se agotará el almacenamiento de tu ordenador.

Además de infinito es **dinámico**. No existen dos mundos iguales, pues cada vez que inicias una nueva partida se crea un mundo nuevo, diferente del anterior. Aunque tu visión es limitada, puedes ir caminando por el mundo para ir descubriendo diferentes cosas: poblados de gente, animales, acontecimientos naturales (volcanes, cuevas, fallas, etc.), y lo más interesante de todo: **deberás ir recogiendo materiales para ir avanzando en el juego**, construyendo nuevos objetos o mejorando los que ya tengas.

Uno de los principales objetivos de Minecraft es precisamente este: ir descubriendo nuevos objetos, recetas y posibilidades con las que, por ejemplo, puedes sustituir tu espada de madera por una de hierro y, luego, una de acero. Sólo en el juego original existen cientos de objetos que puedes -debes- ir descubriendo.

Objetivo: crea lo que quieras

Mencionábamos antes que en **Minecraft existen dos modos de juego: supervivencia y creativo**. Y tus objetivos dependerán del que hayas elegido, claro.

El **modo supervivencia** es el más cercano al videojuego como tal. En él deberás **sobrevivir a los 'enemigos'** que aparecen por la noche (sí, en Minecraft existe el ciclo del día natural, pero proporcionado para que las 24 horas sean realmente unos pocos minutos). ¿Qué enemigos hay? Por ejemplo, los **creepers** (en la imagen) son los más conocidos, aunque la lista es bastante amplia y los hay de varios niveles y con diferentes ataques y habilidades.

Afortunadamente (para los jugadores) existe la opción de 'dormir' por la noche, evitando así el contacto con los **mobs** que, recuerdo, actúan sólo en la oscuridad nocturna. Sin embargo, la lógica nos dice que para dormir necesitarás una cama, y que ésta deberá estar en un lugar cerrado, o de lo contrario los **mobs** te despertarán (y no quieres que un **mob** te despierte, claro).

¿Cómo empezar a jugar?

Hay pequeñas guías que ayudarán a los jugadores novatos a avanzar durante los primeros momentos del juego. Por ejemplo, hay una guía que (...) explica sobre los primeros pasos que deberás dar en Minecraft, y que incluyen

recolectar madera y alimentos, hacerte tus primeras armas, picar piedra o construir tu primer refugio con una cama para descansar. Deberás hacerlo rápido, pues la noche llegará y tendrás que estar preparado.

A medida que vaya pasando el tiempo irás avanzando y mejorando tu supervivencia. Cada vez te será más difícil encontrar ciertos materiales, y deberás ir creando tus propias minas para los menos habituales, como Redstone o, sobre todo, diamante. Minecraft, como su nombre indica, es una combinación entre ir creando minas y picando en ellas para conseguir los elementos necesarios para mejorar tu equipo y posibilidades.

El modo creativo es radicalmente diferente, si bien la base del juego sigue siendo la misma. Seremos un personaje en un mundo (también infinito) pero **el objetivo es crear todo lo que quieras**. Al contrario que en el modo supervivencia, en creativo el propio juego te da los materiales básicos, haciendo que, por ejemplo, puedas conseguir las cantidades de madera que quieras sin talar árboles. Y así con otros muchos materiales. ¡Ah! También te permite volar, algo sin duda imprescindible.

En el modo creativo todo se crea de forma mucho más rápida y cómoda, pues precisamente el objetivo es que tengas a tu disposición la posibilidad de **poner en práctica tus ideas, de que construyas lo que tengas en mente**. No necesitarás crear una mina y picar en ella durante horas para conseguir mil bloques de piedra con los que hacer los muros externos de un palacio; podrás obtenerlos del propio juego en un instante.(....)

¿Y todo esto qué tiene que ver con la educación?

(...) **Más que crear, el uso de Minecraft en educación será usar** la herramienta. Al ser un mundo abierto y con posibilidades infinitas (sobre todo en el modo creación) cualquiera puede hacer una creación con espíritu formativo y ponerla a disposición de los usuarios para que estos la descarguen, la usen y aprendan con ella. Por ejemplo, un paseo por la Antigua Roma que los chavales pueden recorrer para ir reconociendo los edificios, barrios o muchos otros detalles de la civilización.

Consignas:

1) ¿Qué rasgos presenta este videojuego? Describí cómo es. No olvides emplear las características propias de la descripción y algunos de sus recursos. Subrayalos.

2) Analizá las construcciones sustantivas subrayadas en el texto.

3) Reconocé, subrayá y transcribí dos palabras con hiato y dos con diptongo.

4) Reconocé, subrayá y transcribí dos o tres palabras agudas, tres graves, dos esdrújulas y analizalas a partir del cuadro propuesto para la clasificación de palabras según su acentuación.

5) Consigna de escritura

Vamos a “jugar”, pero con una variante: el juego se activará con tu escritura. Hay tres posibilidades para comenzar a disfrutar de esta propuesta, pero sólo deberás elegir una. En todas ellas deberás escribir un texto descriptivo que reúna las características y algunos de los recursos utilizados en este tipo de textos. Previamente tendrás que dibujar tu mapa de ruta con el que guiarás a l@s lectores o turistas, según la opción elegida. Una vez que hayas hecho tu elección, subrayá **con qué mundo imaginario activarás tu juego**.

a) Imaginá que sos el periodista que publicó la nota que hemos leído al comienzo de esta tarea, pero que en un descuido se le borró el último párrafo en el que describía la Antigua Roma, según su imaginación. Por suerte, conservó un mapa que le permite reconstruir los lugares, monumentos, edificios y todo lo que te parezca que pueda interesarle a un viajero/a conocer. Tené en cuenta que también podrás buscar información adicional.

b) Imaginá que sos un/a guía de turismo y estás con mucha gente que desea visitar la Ciudad Autónoma de Buenos Aires. Estás por iniciar el recorrido turístico y preparaste un folleto que incluye la descripción de esta ciudad, según tu imaginación.

c) Imaginá un sitio soñado en el que te gustaría vivir y que mucha gente desea visitarlo. Confeccioná una descripción para publicar en un folleto turístico del lugar. Podés incluir, además de los sitios que se pueden visitar allí, las actividades que se pueden realizar; describí estas últimas también.

Nota: Cualquiera de los tres textos descriptivos que decidas escribir debe tener:

- un mínimo de siete líneas y un máximo de diez
- cuatro recursos descriptivos diferentes subrayados en el texto con su correspondiente nombre
- tres palabras agudas, tres graves y una esdrújula (identificalas en el texto subrayándolas claramente)
- cuatro construcciones sustantivas